

# MICROHOBBY

CASSETTE

- Garden ● Solador ● Caza menor
- Ruleta ● Depurador ● Ale hop ● Cruz
- Duendes ● Pronóstico ● Cintas locas

N.º 4. JUNIO/85



FRONTÁN



# COMPUTIOWE

Embajadores, 90  
28012 Madrid  
Tfno. 2270980

VENTA A TIENDAS  
Y ALMACENES



**IMPRESORA GP55-AS**  
Pensada para tu Spectrum e  
Interface 1. Papel normal,  
fricción, caracteres  
gráficos



**LAPIZ DE LUZ**  
Dibuja en alta resolución en  
tu propia TV. Gráficos  
animados



**CENTRONICS «E»  
INTERFACE**  
Para conectar tu impresora.  
No necesita Software.  
Reconoce LLIST,  
LPRINT y COPY



**KEMPSTON JOYSTICK  
INTERFACE**  
Una marca que ha creado  
un Standard:  
«KEMPSTON»

LO  
MEJOR  
PARA TU  
SPECTRUM



**KEMPSTON FORMULA 1**  
El joystick más resistente y  
sensitivo. Construcción  
de Nylon con interior  
de acero



**PRO JOYSTICK  
INTERFACE**  
El universal: dos jugadores,  
Kempston, Sinclair cursos.  
Cartuchos ROM



**R.A.T.**  
Joystick e interface a control  
remoto. Maneja tus juegos  
desde el sillón

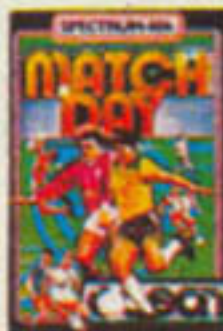
LOS  
ULTIMOS  
PROGRAMAS



ALIEN 8



DECATHLON



MATCH DAY



RAID OVER MOSCOW



GHOSTBUSTERS



BRUCE LEE



# MICROHOBBY

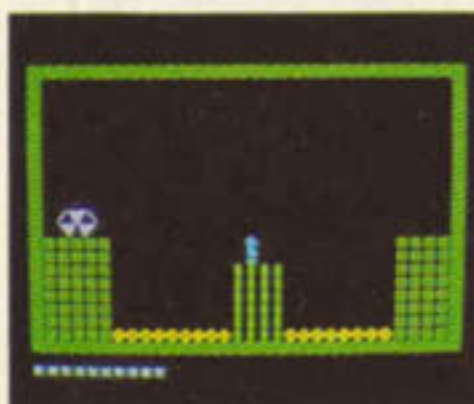
## CASSETTE

Año I. N.º 4 - junio 1985  
395 ptas.

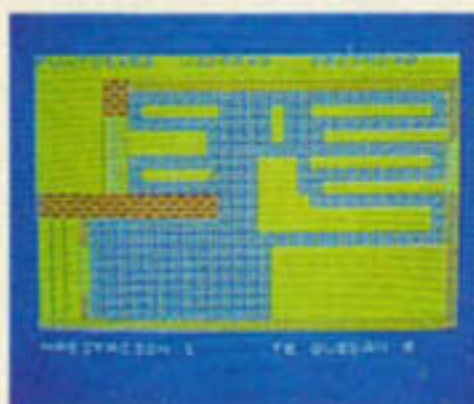
### SUMARIO



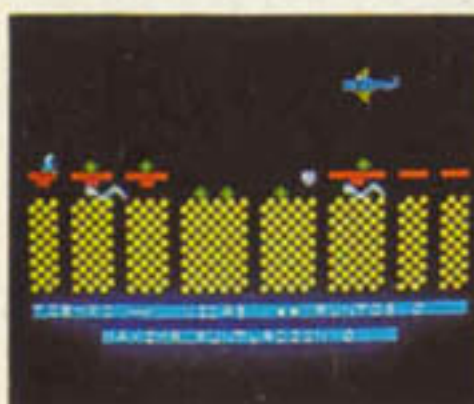
4 **CICERONE.** Breve guía para no «perders» con Alicia en el País de las Maravillas.



5 **GARDEN.** Simbra, cuida y protege tu jardín y obtendrás una buena cosecha.



6 **SOLADOR.** ¿Lograrás colocar ls baldosas de todas las habitaciones?



7 **CAZA MENOR.** Si tu mejor amigo te acosa, búrlalo o perezás.

8 **RULETA.** Monta tu casino alrededor de tu ordenador.

9 **DEPURADOR.** Observa cómo se desarrolla, paso a paso, tu programa Basic.

10 **ALE HOP.** Ayuda al «caco saltarín» a recoger su botín desperdigado.

11 **CRUZ.** Prepara tu táctica para completar estos peliagudos patsatiempos.

12 **DUENDES.** ¿Podrá regresar a su mansión el Duendecillo perdido?

13 **PRONOSTICO.** Mejores posibilidades para confeccionar tus quinielas.

14 **CINTAS LOCAS.** Cuando tu cassette se enfada puede ser terrible... aún más.

Director Editorial: José Ignacio Gómez-Centurión. Director Ejecutivo: Miguel Angel Hijosa. Redactor Jefe: Africa Pérez Tolosa. Redacción: José M.ª Díaz, Gabriel Nieto. Superv. Software: Paco Martín Ramos. Maqueta: Rosa María Capitel. Colaboradores: M. Cervera, A. Cifrián, F. García, L. E. Juan, J. A. P. Moro, M. Orcera, P. S. Pérez, V. Serrano, G. Smith. Dto. Circulación: Carlos Peropadre. Fotografía: Carlos Candel. Dibujos: J. L. Frontán. Edita: HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andrino. Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión. Administrador General: Ernesto Marco. Jefe de Publicidad: Marisa Esteban. Secretaria de Publicidad: Concha Gutiérrez. Publicidad Barcelona: Isidro Iglesias. Tel.: (93) 307 11 13. Secretaria de Dirección: Marisa Cogorro. Suscripciones: M.ª Rosa González, M.ª del Mar Calzada. Redacción, Administración y Publicidad: La Granja, s/n. ALCOBENDAS (Madrid). Tel. 654 32 11. Distribución: Coedis, S.A. Valencia, 245. Barcelona. Imprime: Rotedic, S.A. Foto-composición: COMPHOTO. Nicolás Morales, 38-40. Fotomecánica: GROF. Depósito Legal: M. 792-1985. Reservados todos los derechos. Printed in Spain.



# CICERONE

Spectrum 48 K

**E**n el n.º 2, publicamos el programa ALICIA en el que, al parecer, mucha gente se perdió; pues bien damos un par de rutas para poder «recorrer» el País de las Maravillas. Con la primera recorrerás un 35 por 100 del paisaje, mientras que la segunda te permitirá contemplar el 75 por 100.

## RUTA 1

Coger libro. Seguir conejo. Bajar. (Esperar). Oeste. Seguir conejo. Abrir cortina. Mirar. Coger llave de oro. Abrir pequeña puerta. Coger y beber frasco. Coger tarta. Sur. Contestas: ALICIA y SI. Jugar al croquet. Este. Dejar libro. Seguir grifo (2 veces). Subir. Este. Norte. Sur. Comer tarta. Coger cetro de hierro. Norte. Oeste. Sur. Sur. Oeste. Norte. Coger cetro de oro. Sur. Este. Norte. Bajar. Mover cetro de hierro. Coger mazo de naipes. Este.

## RUTA 2

Seguir conejo. Coger llave grande. Bajar. Coger caja de confituras. Esperar. Oeste. Seguir conejo. Abrir cortina. Mirar. Coger llave de oro. Abrir pequeña puerta. Dejar llave de oro. Coger y beber frasco. Coger y comer tarta. Mover abanico. Seguir ratón. Dejar caja de confituras. Coger anillo. Este. Este. Este. Sur. Abrir verja. Dejar llave grande. Sur. Subir. Oeste. Subir. Coger manojos de llaves. Bajar. Este. Co-

ger y beber botellín. Coger piedra. Bajar. Oeste. Coger vela. Este. Norte. Norte. Oeste. Oeste. Norte. Coger seta roja. Coger seta verde. Sur. Este. Norte. Norte. Abrir puerta cerrada. Oeste. Dejar anillo. Coger niño. Este. Dejar cerdito. Este. Norte. Este. Este. Acertijo «La oscuridad». Coger tetera. Norte. Comer piedra. Probar setas para decrecer. Decrecer hasta pasar por la abertura, dejando objeto si es necesario. Este. Bajar. Oeste. Abrir puerta norte. Dejar manojos de llaves. Norte. Coger reloj de oro. Dejar vela. Sur. Coger llave de oro. Decrecer para salir comiendo setas si es necesario. Dejar seta. Sur. Responder: ALICIA y SI. Jugar al croquet. Dejar llave de oro. Norte. Coger seta de decrecer. Sur. Comer seta de crecer. Coger llave de oro. Sur. Dejar seta de decrecer. Seguir grifo (2 veces). Subir. Norte. Este. Sur. Coger cetro de hierro. Si el guardián lo impide crecer comiendo seta. Norte. Oeste. Sur. Sur. Oeste. Norte. Coger cetro de oro. Sur. Oeste. Norte. Coger cetro de oro. Sur. Este. Norte. Bajar. Mover cetro de hierro. Coger mazo de naipes. Este.

### Nota:

\* Para escribir la letra Ñ, utilizar la N en modo gráfico (CAPS SHIFT + 9, N, 9).■



# GARDEN

**Spectrum 48 K**

**N**os encontramos ante un juego de un corte bastante original y que nos puede proporcionar largas horas de entretenimiento.

El escenario, un campo de nuestra propiedad, un depósito de agua vacío, un saco sin semillas, unas viejas tijeras, un spray y 10.000 pesetas.

Tenemos todo un año para realizar las labores de siembra, cuidado y recolección de nuestro campo y en tus manos está que ésta sea lo más exuberante posible.

Para comenzar, deberemos planificar la siembra para lo que debemos invertir nuestro dinero (¿parte o todo?) en comprarse semillas y agua a los precios que estén en el mercado y que serán indicados en pantalla.

A partir de ahora, comenzará la fase de acción que podrás manejar con las teclas:

**1 IZQUIERDA**

**2 DERECHA**

Para realizar los movimientos de acción como coger, dejar y utilizar cosas, emplearemos

**3 ACCION**

que efectuará la operación correspondiente según en donde estemos situados. Al pie del depósito cambiaremos de objeto, bajo la tubería cogeremos agua, etc.

Tras realizar la compra, comenzará la fase de siembra, la cual debemos efectuar en un plazo máximo de 8 días; para ello, debemos coger el saco de semillas y esparcirlas una a una.



Las situaciones pueden ser de lluvia que, además de llenar el depósito, ayuda a crecer las plantas desarrolladas.

El fuego puede destruir nuestra cosecha o a nosotros, pero el agua lo puede detener. Los insectos pueden comer las flores que tanto trabajo te cuesta cultivar.

Por otra parte, el campesino puede efectuar las labores de siembra con el saco de semillas, regar con la jardinera, si ésta tiene agua, o cortar las plantas con ayuda de las tijeras, con lo cual obtendremos puntos.

Pasados los 365 días del ciclo, tu cosecha se convertirá en dinero con el que iniciar otra recolección que irá sumando más puntos. ■



# SOLADOR

Spectrum 48 K

**C**orren tiempos difíciles, la crisis comenzada hace algunos años, continúa haciendo estragos tanto en la economía del país como en el mundo laboral. Subsistir es cada vez más difícil. Los ahorros que tantos esfuerzos nos costaron han sido menguados a un ritmo superior al que estábamos acostumbrados.

Te ves obligado a recorrer la ciudad a modo de «safari» en busca de un trabajo cualquiera que pueda aliviar tu bolsillo y con ello también tu estómago.

tante hábil para realizar el trabajo en forma bastante eficiente y lograr una puntuación mayor que la de los otros candidatos, el puesto puede ser tuyo; de lo contrario, te verás obligado a seguir buscando trabajo.

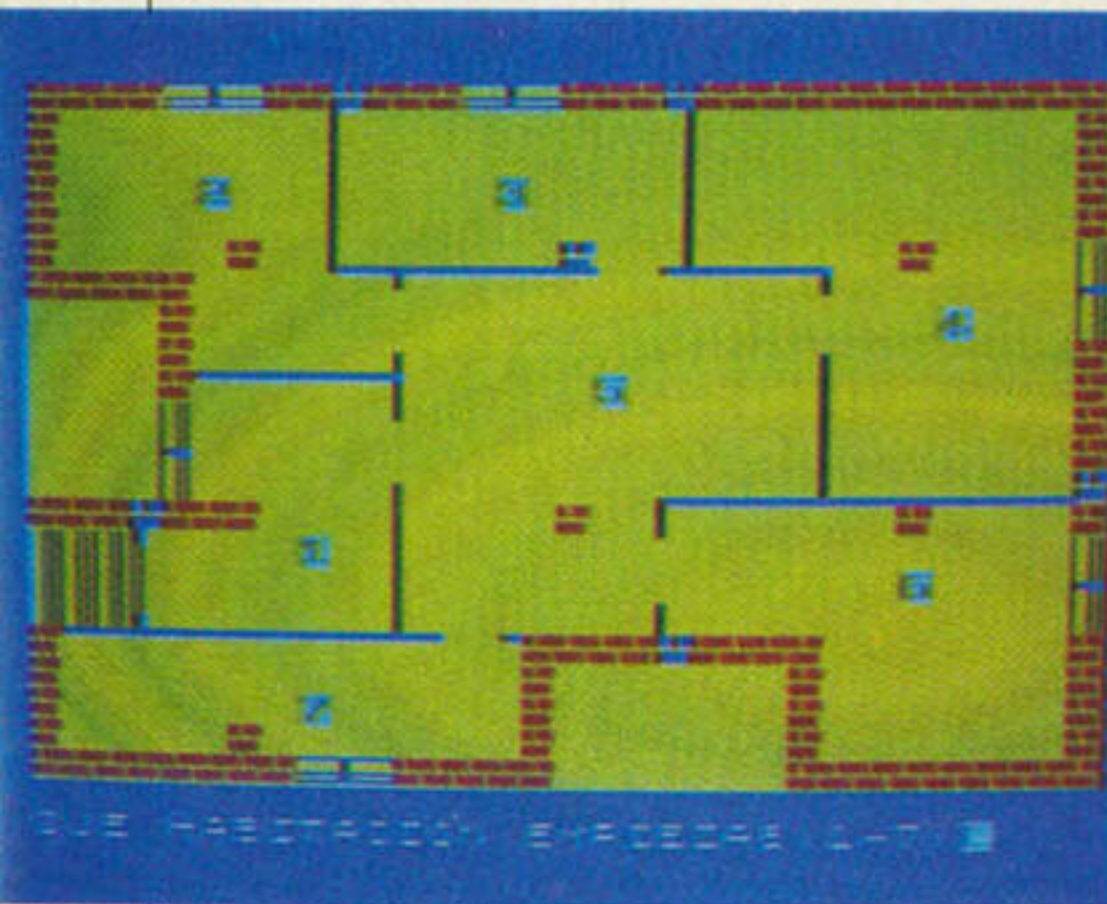
La acción de colocar baldosas no es demasiado complicada, tan solo debes elegir en qué dirección comienzas y tu paleta empezará a colocarlas una tras otra en la dirección indicada hasta que se encuentre con algo que la impida seguir, como puede ser la pared, una columna o alguna baldosa puesta anteriormente.

Procura no quedarte encerrado entre las baldosas demasiado pronto, pues ello podría costarte una de tus tres vidas; por el contrario, si logras colocar bastantes antes de quedarte atrapado pasarás a la siguiente habitación para continuar la tarea.

Tendrás que poner cuidado en los cambios de dirección y meditar primero cuál es la maniobra más adecuada a fin de «rellenar» mayor cantidad de espacios.

Tus teclas para manejar la paleta son:

- (O) Izquierda
- (P) Derecha
- (Q) Arriba
- (A) Abajo



Hoy parece que hay un poco de suerte: en una constructora necesitan un experto solador de suelos.

La tarea no es fácil, se trata de solar la planta de un chalet que tiene un total de siete habitaciones, unas más complicadas de formas que otras, si eres lo bas-



# CAZA MENOR

Spectrum 48 K

**T**ras la carga de este programa os encontraréis ante un juego bastante divertido en el que pueden participar dos jugadores que podrán entablar una excelente disputa por la victoria a uno o varios encuentros.

El guión del juego representa un intrincado laberinto en el que se encuentran situados en distintos lugares ambos protagonistas, el Ratón y la Serpiente, y los contendientes deberán elegir cuál de los personajes «interpreta» cada uno.

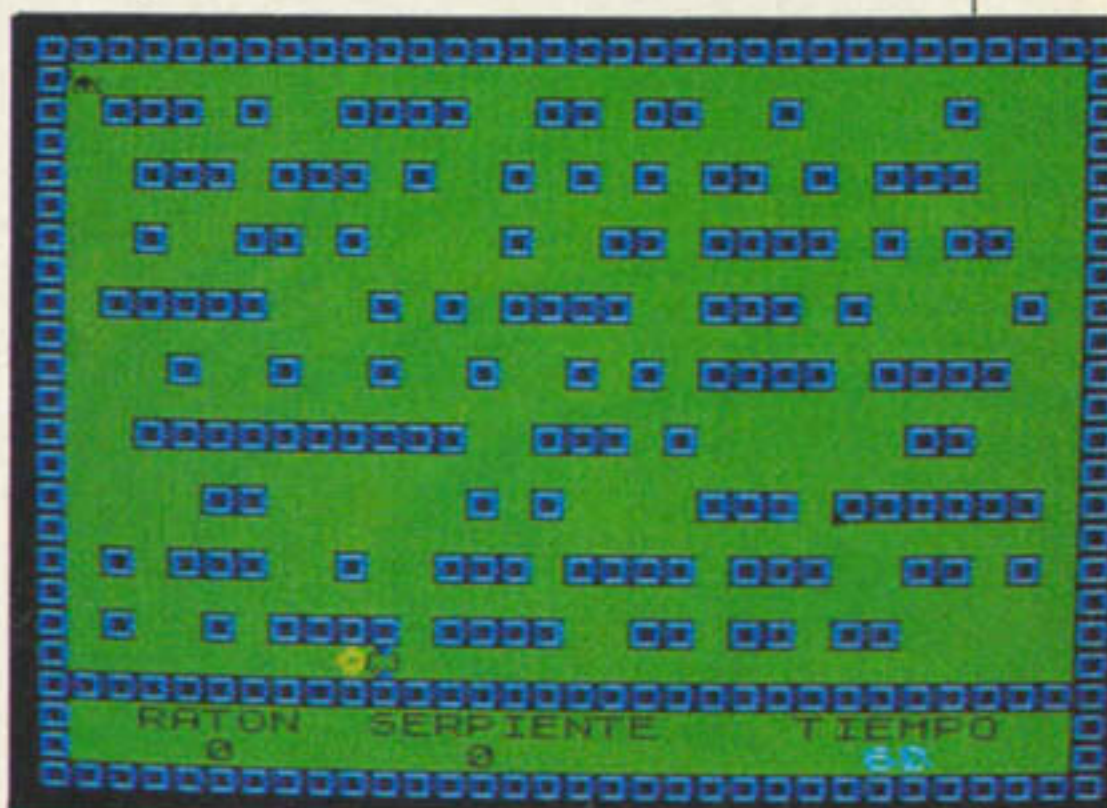
La voraz Serpiente debe acosar al Ratón para, una vez acorralado, hacerse con el roedor.

A medida que el siniestro reptil avanza, éste deja un rastro por el que el ratón no podrá atravesar, poniendo así las cosas un tanto difíciles para que éste no pueda escabullirse.

Por otra parte, el astuto ratón no tiene otro remedio que burlar el continuo acoso de su enemigo. Para ello, puede hacer valer su habilidad desorientando a la serpiente en continuos zigzagueos manteniendo la distancia prudencial que desde aquí le recomendamos, sobre todo procurando que algún muro alargado se interponga entre él y la serpiente.

La duración de cada aventura es de sesenta segundos, indicados en la parte inferior de la pantalla, durante los cuales la serpiente debe dar caza al razón, lo cual le daría una victoria o por el contrario, si el ratón es capaz de burlarla

durante el minuto indicado, sería el que se adjudicase el tanto.



Si la serpiente alcanza al razón antes de transcurrir el tiempo, la pantalla indicará el tiempo invertido en la captura. Otra variante del juego también permite jugar a un solo participante el cual, obligatoriamente, asume al papel de Ratón en tanto que el ordenador manipula a la Serpiente.

## RATON:

- P Arriba
- L Abajo
- M Derecha
- N Izquierda

## SERPIENTE:

- Q Arriba
- A Abajo
- X Derecha
- Z Izquierda



# RULETA

Spectrum 48 K

**E**l programa que presentamos simula en todos sus aspectos al tradicional juego de Casino, en el que con un poco de suerte se puede ganar una fortuna... o perderla.

En él, pueden participar tantos jugadores como se quieran. Al principio del programa se interpela a los participantes su nombre para después poder identificarse en sucesivas jugadas.

Una vez introducidos los datos de cada uno, el ordenador adjudica a éstos una cantidad de 30.000 pesetas, límite inicial para poder efectuar las posteriores apuestas.

Tras la presentación en pantalla de la mesa de juego, en la que están representados cada uno de los números, se procede a la petición de apuestas.

2. COLOR (Rojo o Negro)
3. PAR-IMPAR
4. PASSE-MANQUE (Mayor o menor de 19)
5. COLUMNA (una columna A, B o C)
6. GRUPO (12 primeros números, medios o 12 últimos)
7. Dos números consecutivos
8. Tres números consecutivos
9. Cuatro números seguidos
0. Seis números.
- N. Sin apuesta.

Una vez finalizadas las apuestas, y tras la célebra frase de NO VA MAS, se realiza la jugada tras la cual el número agraciado queda iluminado para, a continuación, efectuar el lógico reparto de premios a los ganadores de la jugada en cuestión.

Al igual que las reglas del juego real, la cuantía de los premios es proporcional al riesgo de la apuesta, de este modo las apuestas premian multiplicando el valor apostados por:

UN NUMERO .....	35
DOS NUMEROS .....	17
TRES NUMEROS .....	11
CUATRO NUMEROS .....	8
SEIS NUMEROS .....	5
COLUMNA O GRUPO ....	2
COLOR, PAR, IMPAR ....	1

PASSE			MANQUE		
PAIR			IMPAIR		
12			12		
M			M		
D			D		
A			B		
C			C		
12			12		
M			M		
D			D		
P			P		

Los tipos de apuestas realizables están identificados del siguiente modo:

1. SIMPLE (un sólo número)



# DEPURADOR

Spectrum 48 K

**E**l programa que presentamos en esta ocasión es una rutina confeccionada en Código Máquina que pese a su corta longitud (300 bytes axpros.), nos puede resultar extremadamente útil para depurar nuestros programas en lenguaje Basic.

La rutina en cuestión efectúa sobre el programa una ejecución a cámara lenta, es decir un «paso a paso» del mismo, con el que podremos observar como éste se va realizando.

Simultáneamente a tal ejecución podremos saber en qué línea y qué instrucción del programa se está desarrollando, pues en la parte inferior derecha de la pantalla un indicador así nos lo indicará.

Por ejemplo, si nuestro programa incluye una línea:

**160 CLS:PRINT AT 10,6;«PEPE»**

veremos que cuando el programa ejecute esta línea la pantalla quedará borrada y comenzará a imprimirse el texto, toda vez que el indicador nos mostrará:

**0160:001 y 0160:002**

Para una correcta utilización cargaremos primeramente el DEPURADOR con LOAD « » como de costumbre, éste al autoejecutarse cargará la rutina en C.M.

Después de leerlas pulsaremos D, con lo cual será efectuado un NEW borrándose el texto y procederemos a cargar el programa Basic que pretendamos someter a la prueba.

Si el programa no está grabado con autoejecución teclearemos RANDOMIZE USR 65000 y tras el mensaje OK.01 pulsaremos RUN con lo que nuestro programa comenzará a correr (más bien a andar) con las indicaciones que comentábamos antes.

Si en algún momento queremos que se ejecute temporalmente a su velocidad normal, bastará con que mantengamos pulsada la tecla SPACE.

Para efectuar alguna corrección en él, tan solo con hacer BREAK, seguido de RANDOMIZE USR 65122 que teclearemos con mucho tacto, pues nuestro teclado estará también un tanto lento, debiendo esperar un poco a que la tecla pulsada sea detectada, tras introducir esta instrucción todo el sistema quedará restaurado como si nada hubiera pasado.

Obviamente al repetir el RAND USR 65000 y el RUN o GOTO a la línea que pretendamos observar, éste reanudará el proceso de cámara lenta.

En el caso de que el programa a observar se autoejecutase, basta con hacer BREAK, iniciar el depurador con el RANDOMIZE 65000 y RUN. ■



# ALE HOP

Spectrum 48 K

**D**istribuidas por distintas pantallas, se encuentran los bloques de Uranita que nuestro protagonista, el «caco», debe conseguir, por supuesto con tu ayuda y, de todas formas, no va a resultar sencillo.

Cada una de las salas representada está repleta de trampas que deben de evitarse para poder continuar con la fase siguiente, de lo contrario, deberás repetir el intento hasta conseguirlo.

Originalmente este juego no dispone del clásico número de «vidas» para efectuar tan planeado rescate del botín, tan solo llegando al final obtendrás tu puntuación, que será mayor cuantos menos intentos hayas efectuado en tu misión.

que será más o menos grande en función del impulso que tomemos, toda vez que el caco se puede mover a derecha e izquierda.

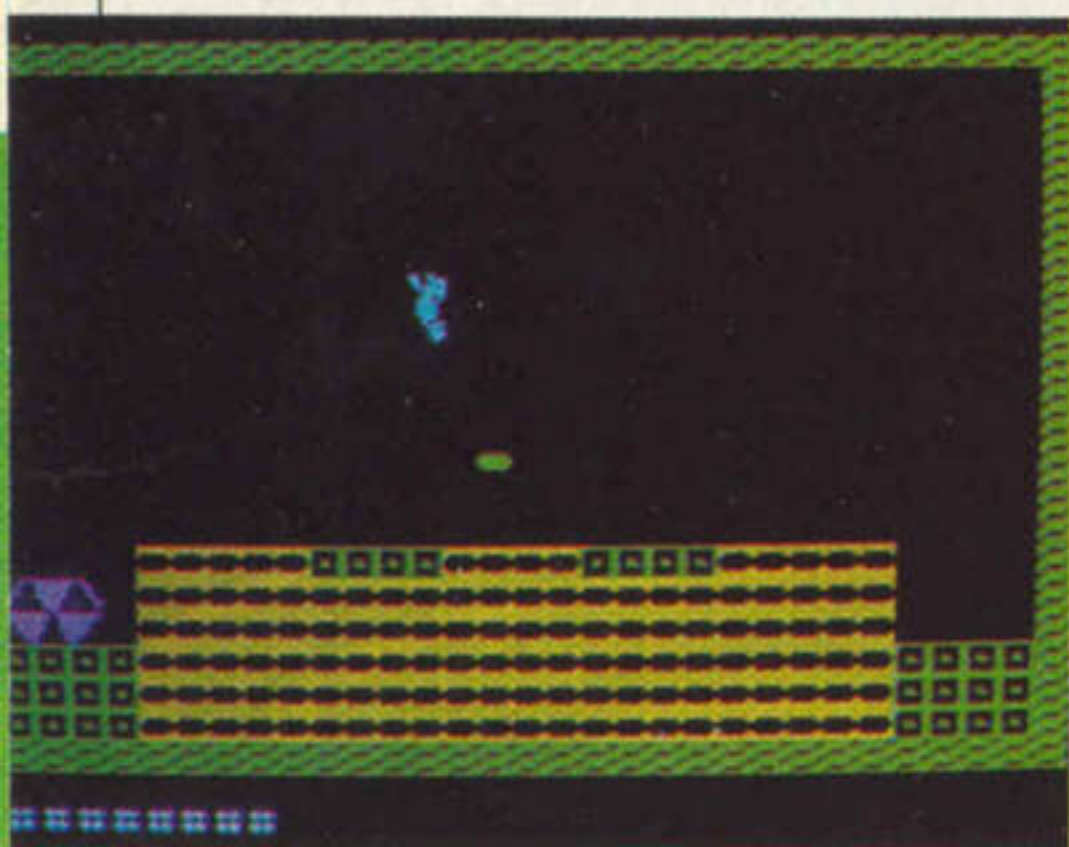
Sin embargo, el juego realmente se puede efectuar de forma competitiva en el modo SIN PRACTICAS.

Como comentábamos, se trata de recorrer con éxito las siete pantallas, de derecha a izquierda, hasta alcanzar el botín.

En la primera de ellas, debemos saltar por encima de los obstáculos para obtenerlo.

En la segunda, debemos subir por la escalera, mientras que el objeto que rueda por ella nos lo permita. Cuando hallamos alcanzado, al menos, el octavo peldaño, deberemos retroceder, entre otras cosas, porque este objeto volverá a bajar, al retroceder se formará otra escalera que cruzará a la principal y por donde lo podremos esquivar, y así repetir la maniobra para obtener una nueva escalera y alcanzar el final de la pantalla. Paciencia, pues no es muy fácil.

Las restantes pantallas tienen «otros» sistemas particulares de rescate, pero preferimos dejarlos para mayor aliciente del juego. ■



Los desplazamientos del caco son un tanto extraños, pues su comportamiento no debe ser el mismo según el tipo de rescate en particular. Básicamente, éstos se realizan partiendo de un salto

O Izquierda  
 P Derecha  
 (M-SPACE) Impulso y salto



# CRUZ

Spectrum 16/48 K

**P**resentamos una selección de entretenidos pasatiempos, basados todos ellos en la misma técnica de juego y que pueden proporcionarte largas horas de intrincadas partidas en las que tú mismo eres tu mejor aliado y tu peor contrincante.

El primero de ellos, denominado SOLITARIO, quizá porque está pensado para un solo jugador, está representado por un tablero en forma de cruz en el que hay 32 fichas negras distribuidas ordenadamente y un «hueco» en el centro.

El objetivo del juego es «comerse» todas las fichas, dejando tan sólo, una en el centro del tablero.

Para comerte una ficha basta con saltar por encima de ella en sentido horizontal o vertical (nunca en diagonal), y sólo se puede efectuar el salto si el lugar donde caerá tu ficha está vacío.

Ejemplo:

```

O O O O • • • O O O O
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
    
```

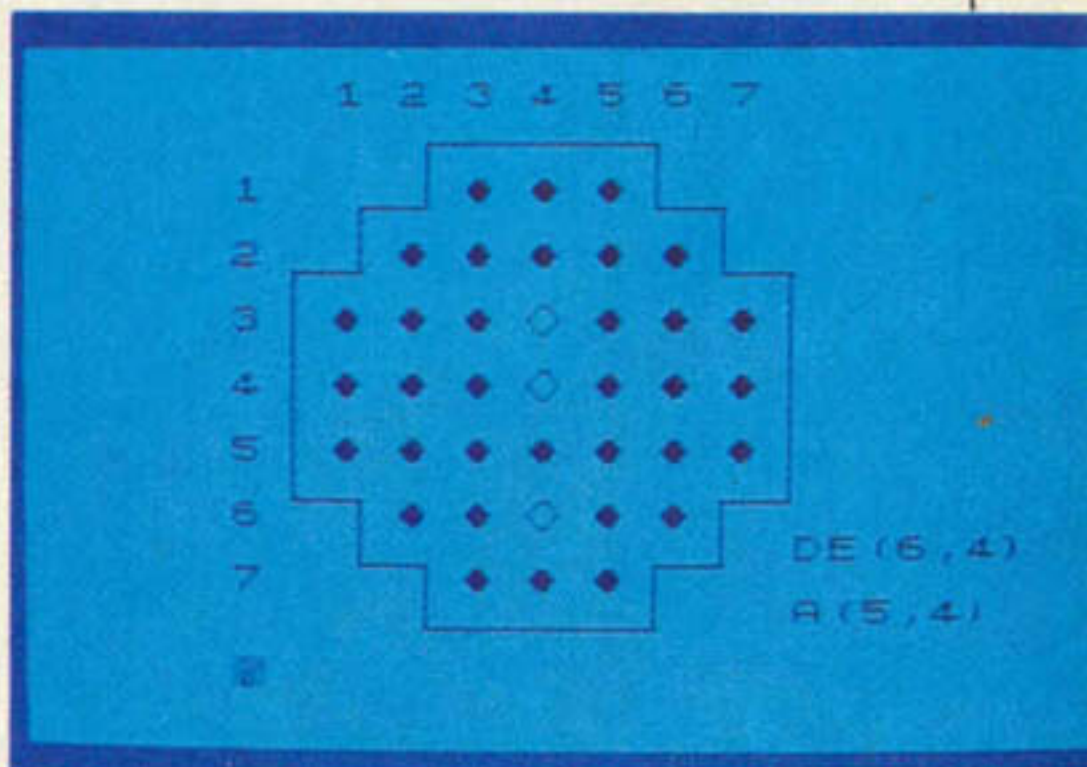
la ficha 5 podríamos moverse a las casillas 3 ó 7, comiéndose en cada caso a la 4 o a la 6. En estos supuestos el tablero quedaría:

```

O O O • O O • O O O O
ó O O O O • O O • O O O
    
```

pues al mover la ficha dejamos un «hueco» en el lugar donde estaba, otro correspondiente a la ficha comida, pero ocupamos aquél que antes estaba vacío.

Lo difícil es utilizar la técnica apropiada a cada situación dentro de la partida para lograr limpiar el tablero y no quedarse aislado sin sitio a donde movernos.



Para que el juego no resulte monótono, cuando le hayáis cogido el «tranquillo», se integran otras tres variantes, cada una de ellas en su peculiar dificultad, así, la denominada LA CRUZ es una partida sin finalizar con una situación especial de las últimas fichas.

Otra variante la tendrás en la denominada EL EQUIPO, que corresponde a otra situación considerada como especialmente difícil del solitario original.

Finalmente, el CUADRO FRANCO es la culminación de estos tipos de pasatiempos. ■

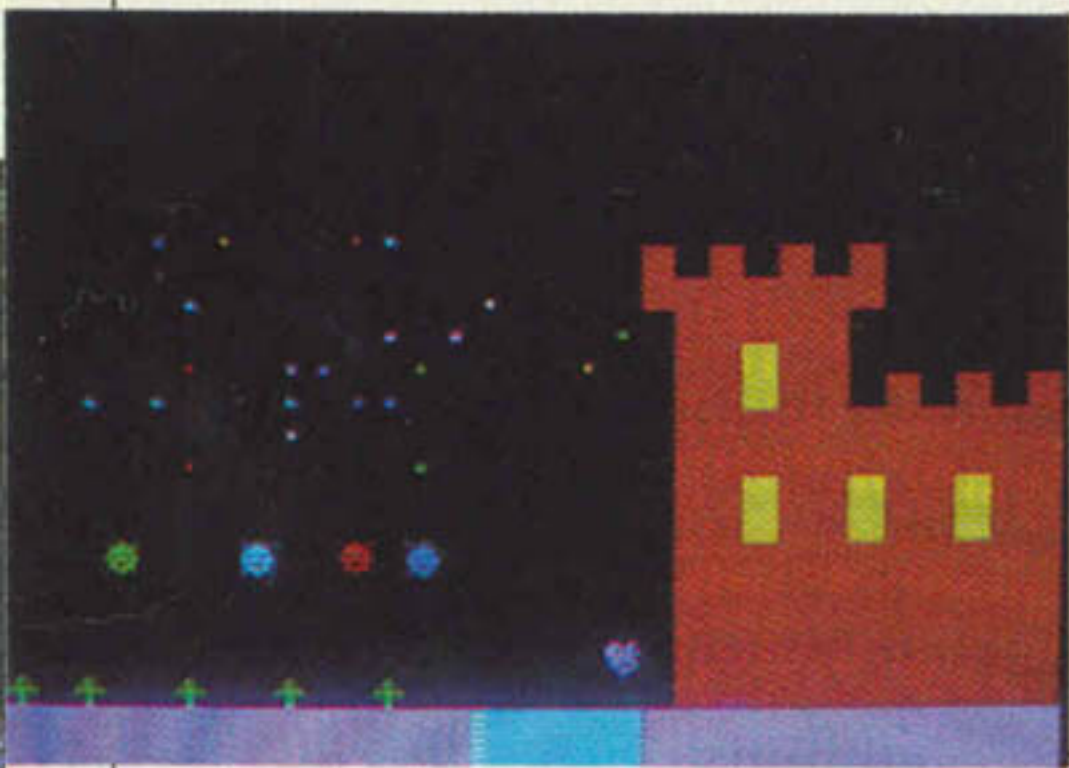


# DUENDES

Spectrum 48 K

**U**n simpático duendecillo salió con sus compañeros a recoger alimentos para almacenar en su casa del bosque; pero he aquí, que en su deambular se despistó del grupo y la noche se le echó encima, quedando perdido en lo más intrincado del bosque y sin ninguna defensa posible ante el resto de los habitantes del misterioso territorio.

Tan solo le queda su ingenio y habilidad para sortear los peligros que oculta el camino de retorno a su casa, para reunirse con sus amigos que, preocupados, aguardan su retorno.



El camino de nuestro diminuto amigo comienza en la intrincada selva, en la que debe evitar los ataques por tierra de las temibles serpientes, situación que es agrabada por un extraño pájaro que lo bombardea continuamente, lanzando sus huevos.

Por si fuera poco, el sendero está pla-

gado de setas venenosas que debe evitar para no arriesgar su vida, de las que tan sólo dispone de tres.

También hay un tiempo limitado para realizar la andadura, pues se supone que el cansancio le dejará a merced de los enemigos que, acechantes, esperan la más mínima oportunidad para devorarlo.

La aventura continúa por territorios de las terribles tarántulas, que tratan de impedirle el paso por la senda de los hongos venenosos.

Por fin, divisa a lo lejos el castillo de los duendes, pero los fantasmas de la noche no están dispuestos a dejarle pasar, pues desde tiempos ancestrales están planeando quedarse con la propiedad de la mansión. Para ello, se han propuesto acabar con vuestra existencia. Acércate a ellos y será tu final; esquivalos y podrás entrar en el castillo.

Pero cuidado, alguno de ellos también está dentro, en la primera planta de la mansión. Tan sólo burlándolos podrás subir y entrar en el gran salón donde tus amigos saldrán a recibirte para celebrar tu retorno a casa.

En fin, una aventura de la que si sales con vida será... cosa de Duendes.

Para poderla llevar a cabo, éstos son tus mandos:

**9 Salto**

**0 Avanza**



# PRONOSTICO

## Spectrum 48 K

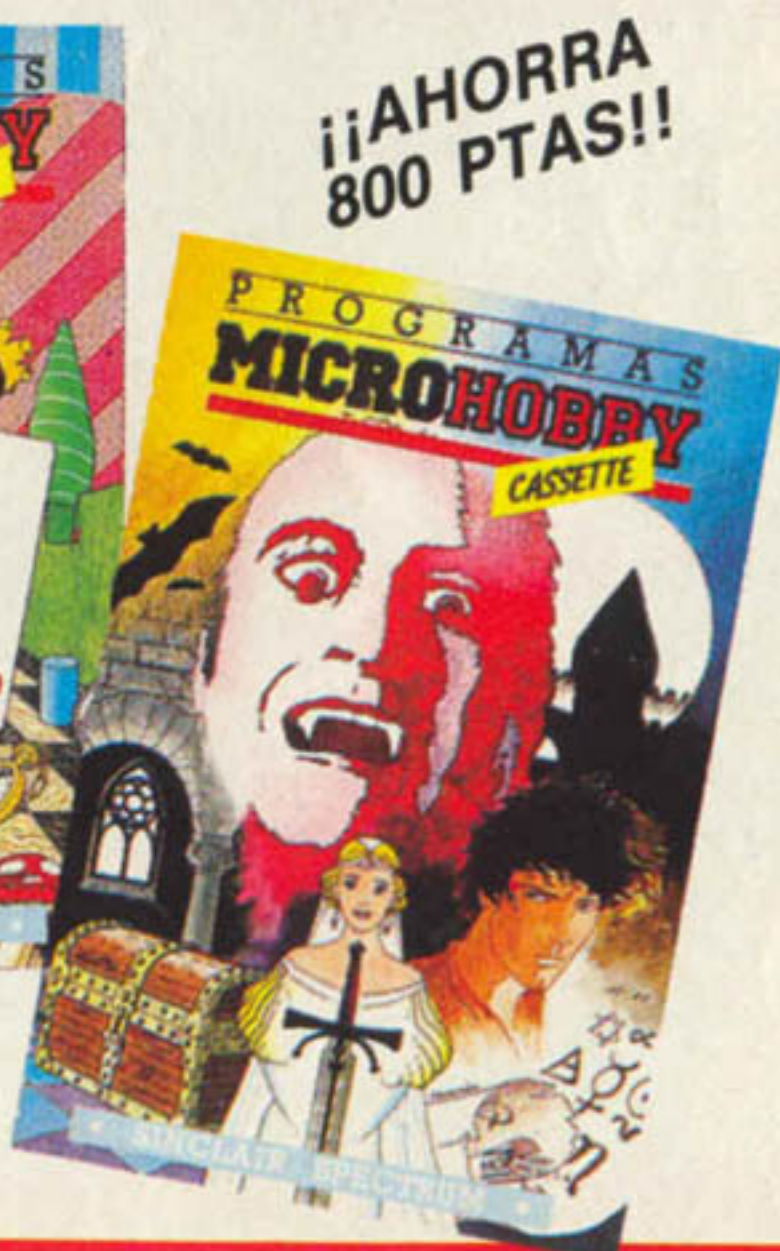
**S**i eres aficionado a las apuestas futbolísticas, puedes encontrar una buena ayuda con este programa para realizar técnicamente tus pronósticos, y después, confeccionar tu quiniela.

El programa está basado en conjugar internamente los datos procedentes de las anteriores jugadas disputadas por cada uno de los equipos que se enfrentan en cada fase y, según las posibilidades que establezcan estos datos, ofrecer-

te las posibilidades de que el encuentro lo gane o pierda uno u otro equipo, así como la de obtener un empate.

Durante todo el programa el ordenador te pedirá los datos a medida que los vayas utilizando. Parte de ellos corresponden a anteriores actuaciones de los equipos, número de partidos ganados, empatados y perdidos por cada equipo, así como el lugar que ocupan en la clasificación general. ■

**¡¡SUSCRIBETE A MICROHOBBY CASSETTE!!**



**¡¡AHORRA  
800 PTAS!!**

**TODOS LOS MESES 10 BUENOS  
PROGRAMAS PARA TU SPECTRUM**



# CINTAS LOCAS

## Spectrum 16 K

**U**n día más, preparas tu Spectrum, aún no has decidido si dar algunos toques a ese programa que estás creando o darle un poco al Joystick para pasar el rato.

Pero tu cassette, tras tantas y tantas manipulaciones de carga y sava programas, de repente ha optado por hacer-te la vida imposible y comienza a arrojarte las cintas de programas por todas partes.

Debes ponerte a la defensiva e ir recogiendo los cassettes y colocarlos or-

denadamente hasta dejar toda tu biblioteca de programas en perfecto orden.

El cassette lanza sin parar los cassettes y deberás ordenarlos uno a uno; pero, por cada uno que no atrapes, se descolocará otro de los ya ordenados.

Cada vez que logres ordenar un lote de 16 cintas cambiará el nivel de dificultad y las cintas serán lanzadas desde menor altura. Así, hasta la séptima fase.

**1 a 5 IZQUIERDA**  
**6 a 0 DERECHA**

## TARJETA DE SUSCRIPCION AHORRO

Recorte o copie este cupón y envíelo a HOBBY PRESS Apartado de Correos n.º 232. Alcobendas. Madrid.

Deseo suscribirme a MICROHOBBY CASSETTE durante un año por sólo 3.745 Ptas.

El primer número que deseo recibir es el \_\_\_\_\_

NOMBRE ..... EDAD .....  
 APELLIDOS .....  
 DOMICILIO .....  
 CIUDAD ..... PROVINCIA .....  
 C. POSTAL ..... TELEFONO ..... PROFESION .....

Marco con un (X) en el casillero correspondiente la forma de pago que más me convenga.

Talón bancario adjunto a nombre HOBBY PRESS, S.A.  Giro Postal N.º .....  
 TARJETA DE CREDITO:  VISA N.º .....  MASTER CHARGE N.º .....

Fecha de caducidad de la tarjeta .....

Firma: \_\_\_\_\_

No se admiten contrareembolsos



**¡AHORA MAS NUEVA  
QUE NUNCA!!**

**A LA VENTA  
EN SU KIOSKO**

**76 Páginas a todo color con las últimas novedades en el mercado de la electrónica**

**NUEVA**

# Electrónica

AÑO III • 2.ª EPOCA  
N.º 24 • 250 PTAS.

Montajes de vanguardia al alcance de todos



MEDICINA NATURAL  
**Acupuntura  
electrónica**

TEORIA  
ELECTRONICA

■ Evite los  
armónicos:  
Salga al aire  
con limpieza

HARDWARE

■ Interface impresora  
para Commodore

KITS

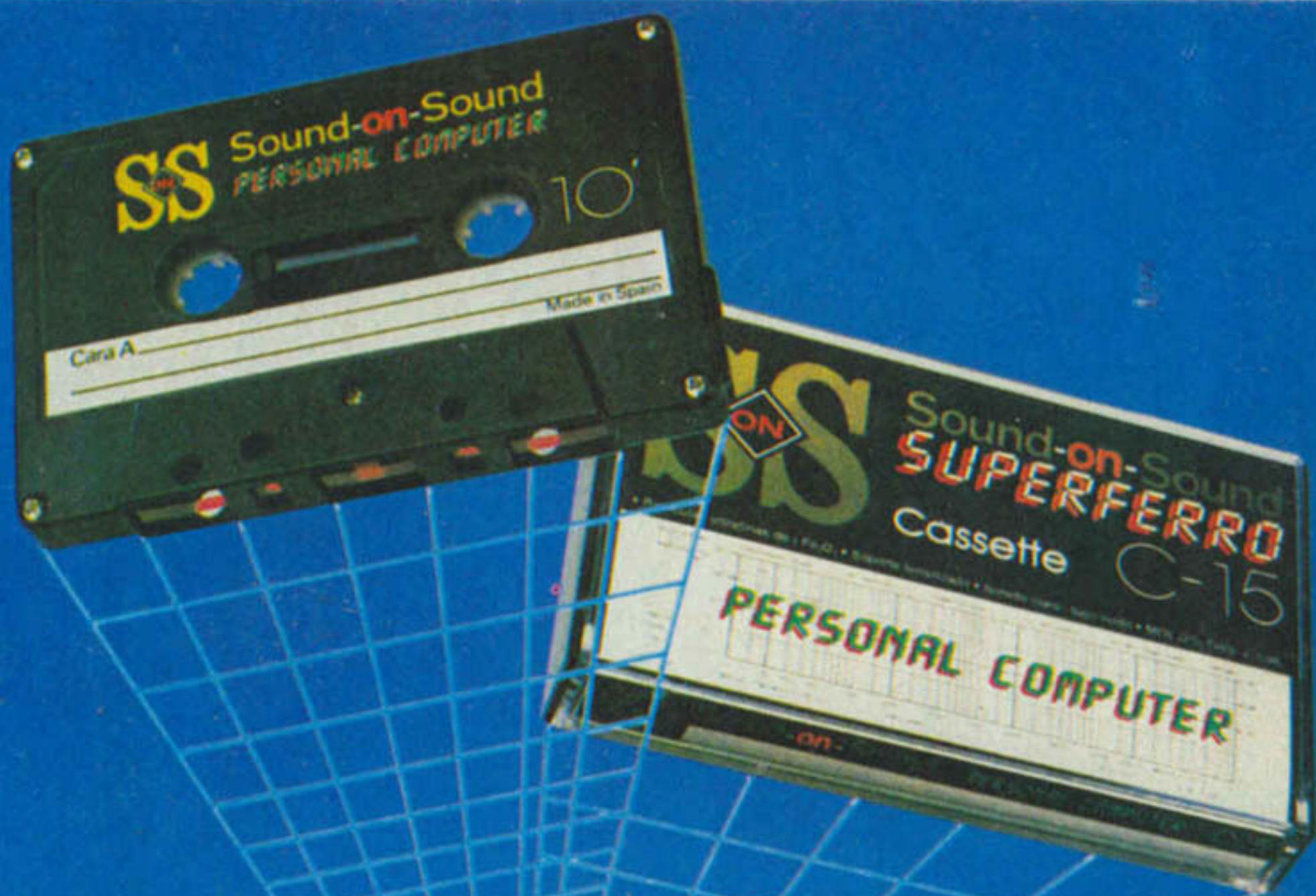
■ Convertidor para  
micrófono espía

¡BUSQUE EN EL INTERIOR  
LAS OFERTAS DE  
NUEVA  
ELECTRONICA!!



# «Sound on Sound, una cinta muy Personal»

La cinta virgen para Personal Computer C-10 y C-15.



Sound on Sound es una marca registrada producida y distribuida  
por **Iberofón, s. a.**

Avenida de Fuentemar, 35. Poligono Industrial de Coslada (Madrid).  
Teléfs.: 671 22 00 / 04 / 08 / 12 / 16.

**Sound on sound** le obsequia:  
Con la compra de una cinta, usted tendrá opción a uno de  
estos regalos:

- Ordenador Spectrum 48 K.
- Cursos de Basic.
- Cassettes de regalo.
- Camisetas.
- Cazadoras.
- Y cientos de regalos sorpresas.